COMBAT CARS

Konstruktion: Ian Livingstone, Gary Chalk
Översättning, redigering & utveckling: Anders Blixt, Fredrik Malmberg, Olle Sahlin
Produktion: Klas Berndal, Nils Gulliksson, Göran Eriksson
Omslag: Steven Hägg
Illustrationer: Gary Chalk, Nils Gulliksson, Göran Eriksson
Speltest & idéer: Mikael Kuniholm, Nils Gulliksson, Stefan Lampinen, Henrik Larsson, Klas Berndal, Marie Jansson, Torben Wahlén
Tryckerifaktor: Mossegårds grafiska
Battlecars © 1983 Games Workshop, Ltd
Combat Cars © 1986 TAMB Äventyrsspel HB

Spelregler för Combat Cars

INNEHÅLL

★ 1 regelhäfte
★ 2 spelplaner
★ 2 ark röda skadebrickor
★ 2 ark blå vapenbrickor
★ 1 ark terrängbrickor (träd och gräs)
★ 1 ark terrängbrickor (byggnader)
★ 1 åttasidig tärning
★ 4 bilkort
★ 4 personkort
★ 4 informationskort

Detta science fiction-spel gör inga anspråk på att simulera eller återskapa några aspekter hos verkligheten. Spelet är konstruerat för att vara spännande att spela och kan inte användas för att lära ut hur man beter sig i trafiken.

Alla anknytningar till verkligheten och alla likheter med nu levande eller historiska personer är helt oavsiktliga.

BAKGRUND

Civilisationen har gått under, inte i det kärnvapenkrig som många fruktat, utan i en ekologisk katastrof. En farsot förorsakad av en marsiansk mikroorganism har svept fram över Jorden och lämnat avfolkade länder i sitt spår. En del överlevande finns i stora, underjordiska komplex, s k Enklaver. Andra som har klarat sig lever kvar på jordytan. De har samlat sig i befästa småstäder och byar och lever i ett samhällssystem som liknar det medeltida. På landsbygden bortom maktcentra och bland storstadsruinerna härskar barbariska gäng som färdas i de fordon som blev kvar efter katastrofen.

En gång i tiden drog krigarna i fält iförda glänsande rustningar ridande på ädla springare. Nu kryper kämparna, iförda skottsäkra västar och skyddshjälmar, ner i förarsätena på beväpnade och bepansrade versioner av gamla personbilar och drar ut i strid till ljudet av rytande motorer och knattrande eldvapen. På de vägar och torg som ligger som tysta monument över mänsklighetens svunna storhetstid strider Combat Cars förare i blodiga tvekamper om herraväldet över ruinerna.

INTRODUKTION

Detta spel innehåller mer regler och verkar synbart mycket svårare än de flesta vanliga spel. Var dock inte oroad. Spelet är inte mycket svårare än andra sällskapsspel.

Reglerna är indelade i två avsnitt; grundregler och avancerade regler. De avancerade reglerna står i slutet av regelhäftet. Börja med att lära dig grundreglerna och spela Combat Cars några gånger så att du kan spelet. Därefter går du på de avancerade reglerna som huvudsakligen handlar om vad som händer när du av någon anledning lämnar din bil.

I Combat Cars kör varje spelare en bil. På spelplanen representeras bilen av en bricka. Spelaren har också ett kort för sin bil. På kortet markeras med hjälp av brickor vilken utrustning bilen har och vilka skador den har fått.

Det finns ett antal olika terrängbrickor som spelarna placerar ut för att ge spelplanen ett önskat utseende.

När du ska ta loss spelbrickorna ur papparken att det bäst om du skär ut dem med en mycket vass kniv, t ex en tapetkniv. Du bör också runda till brickornas hörn, t ex med en nageltång eller en nagelfil. På detta sätt försäkrar du dig om att brickorna ser snygga ut så länge som möjligt.

När du ska lära dig Combat Cars är det bra om du börjar med att ta en titt på samtliga delar. Läs sedan reglerna och försök spela scenario 1 med reglerna tillgängliga. Den mesta information du behöver under spelets gång är tryckt på informationskorten, så dessa kan bespara dig en hel del bläddrande i regelhäftet.

När du läser en regel bör du samtidigt titta på den detalj regeln handlar om för att du ska få en klarare bild vad det rör sig om.

I speltidningen Sinkadus kan du ibland hitta artiklar och scenarion till Combat Cars. Combat Cars kan användas tillsammans med rollspelet Mutant 2 som kommer att publiceras av Äventyrsspel.

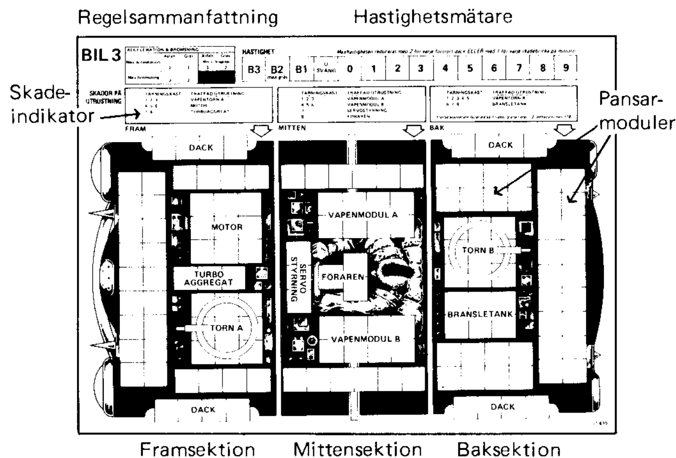
Grundregler

BILEN

När spelarna väljer bilar slår alla spelare varsin tärning. Den som får högst väljer först, näst högst sedan osv. I vissa scenarion är det bestämt vem som använder vilken bil.

Varje bil har utrustning av många olika slag, och ingen bil

är exakt lik någon annan. Alla bilar är indelade i tre sektioner: fram, mitten och bak. I varje sektion finns olika moduler, tex pansar, motor eller förare. När en modul får skador under strid placerar spelaren röda skadebrickor på rutorna i modulerna. Det får endast ligga en skadebricka på varje ruta.



Pansar

Varje bil har åtta pansarmoduler: en framtill, en baktill och en på sidan av varje sektion. En pansarmodul skyddar utrustningsdetaljerna inne i sektionen genom att ta upp skada. När alla modulens rutor är täckta av skadebrickor är modulen förstörd, och ger inte längre något skydd.

Däck

Varje bil har fyra däck. Däck kan endast skadas av minor och spikar eller vid en sladd. Varje förstört däck minskar bilens toppfart med 2.

Motor

För varje motorruta som täcks av en skadebricka minskas bilens toppfart med 1. Man lägger inte samman fartbegränsningar som förorsakas av skadad motor och förstörda däck, utan man tar den av de två minskningarna som är störst.

Bränsletank

Bilarna i Combat Cars drivs med alkohol, inte med bensin. Alkohol kan lätt framställas av naturliga råvaror, vilket gör det betydligt mer lättillgängligt efter civilisationens fall.

Om bilen saknar fungerande eldsläckare och bränsletanken skadas av eldkastare, raketer eller granater slår man tärning. Bränsletanken fattar eld på 1–2 för eldkastare och 1 för raket eller granat. En brinnande bränsletank förorsakar 1 tärnings skada varje spelrunda på alla utrustningsdetaljer (utom sig själv) i den sektion där tanken är belägen. Bränsletanken slutar brinna om den är blir helt täckt av skadebrickor.

Om bränsletanken är helt täckt av skadebrickor har bilen inte längre något bränsle, och kan därför inte köras vidare. Om bilen är i rörelse måste föraren minska dess fart med minst 1 varje spelrunda tills dess bilen står stilla. Eldsläckare, vapen och eldledningsdator fungerar oberoende av motorn och påverkas inte i en sådan situation.

Eldledningsdator

Detta är en dator som hjälper förararen att styra vapnen och att sikta. Datorn ger +1 på tärningen när man rullar för att se om man träffar. Den ger också möjlighet att utföra en extra attack när man flyttar. Den fungerar tills den är helt täckt av skadebrickor och alltså är totalförstörd.

Eldsläckare

En eldsläckare förhindrar automatiskt att en bränsletank fattar eld. Den fungerar tills den är totalförstörd.

Extrabromsar

Dessa bromsar förbättrar bromsförmågan. De fungerar tills de är totalförstörda.

Föraren

Varje förare tål tre skador. När alla skaderutorna är täckta är han medvetslös. Om han får en fjärde skada dör han och är ute ur spelet. Om en bil ska flyttas med en medvetslös eller död förare ska man slå för sladd innan förflyttningen påbörjas. När förflyttningen är klar minskas bilens fart till noll. Se vidare under avsnittet om sladdkontroll.

De flesta förare brukar vara utrustade med kommunikationsradio vilket gör att förare som tillhör samma sida i en strid kan tala med varandra så länge de befinner sig i sina bilar.

Servostyrning

Denna mekanism förbättrar bilens förmåga att svänga. Den fungerar tills den är totalförstörd.

Turboaggregat

Detta ger bilen en bättre accelerationsförmåga. Det fungerar tills det är totalförstört.

Vapen

I Combat Cars finns det två typer av vapen: avståndsvapen och passiva vapen. Avståndsvapnen består av raketer, granater, kulsprutor och eldkastare. De passiva vapnen är rök, minor, olja och spikar. När man utrustar en bil placerar man ut vapnen i vapenmodulerna.

Mängden vapen man kan placera i en vapenmodul beror på vapenbrickans storlek. En vanlig åttarutors vapenmodul kan alltså rymma två raketer, fyra granater, åtta kulsprutesalvor, eller någon annan tillåten kombination som ryms på åtta rutor.

Ett vapentorn är en särskild sorts modul som är monterad på bilens tak. Det kan endast utrustas med kulspruta.

En vapenmodul kan endast innehålla en sorts avståndsvapen under ett scenario. Granater och raketer kan endast avfyras från moduler som är riktade framåt eller bakåt.

Man kan inte ha både avståndsvapen och passiva vapen i samma modul, men däremot kan valfria passiva vapen blandas. Passiva vapen kan inte avfyras ur en vapenmodul som är riktad framåt.

Varje vapen som får minst en skada blir obrukbart och tas därför bort.

När spelarna väljer vapen innan scenariot, slår var och en en tärning. Den som slår högst väljer först, följt av näst högst, osv. I vissa scenarion finns det regler för vilka vapen en spelare får eller inte får välja.

Eldkastare

Eldkastare skiljer sig en del från de övriga avståndsvapnen. Alla skador eldkastare förorsakar på pansar och eldsläckare halveras (avrunda nedåt). All skador på turboaggregat, servostyrning och eldledningsdator fördubblas.

Skador

När pansaret är bortskjutet eller förstört på annat sätt drabbar skadorna utrustningsdetaljer inne i bilen. Slå en tärning. På varje bilkort finns en tabell för varje sektion. Tärningens utfall

visar vad som träffats. Om det blir fler skador än vad en detalj tål måste man slå om för att se vilken extra utrustning som drabbas. Om en detalj är totalförstörd kan den inte få fler skador. Om tärningsslaget visar att en sådan detalj drabbas måste man slå om.

När ett torn eller en vapenmodul skadas drabbas först tomma rutor. Tomma rutor i en vapenmodul betyder att man har fyrat av något vapen eller fått det bortskjutet i en tidigare runda. Om det inte finns några tomma rutor, eller om dessa redan är fyllda med skadebrickor, drabbas vapnen. Om det finns olika typer av vapen i modulen sker detta helt slumpmässigt med hjälp av tärningen. Numrera varje vapen och rulla tärningen tills du har en träff.

TÄRNINGEN

I Combat Cars används endast åttasidiga tärningar (förkortas T8). När man slår tärningen kan dess resultat modifieras (ökas eller minskas) av olika regler. Ibland kan man vara tvungen att dra så mycket från tärningens utfall att det blir mindre än 0. I sådana fall räknas det som 0.

SPELPLAN

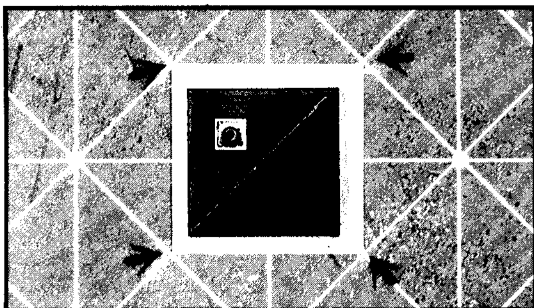
På spelplanen finns ett antal punkter förbundna med tunna linjer. Detta nät av linjer och punkter styr förflyttningen. Man flyttar bilarna från punkt till punkt längs med linjerna.

Terräng

Det finns ett antal terrängbrickor av olika typ. Innan spelet börjar placerar spelarna ut terrängbrickor på spelplanen i en sådan mängd och på ett sådant sätt att alla blir nöjda. Terrängbrickorna ska placeras ut så att de ringar som finns på brickorna hamnar omedelbart över punkter på spelplanen. Vid tvister slår de inblandade varsin tärning. Den som får högst resultat avgör var brickan ska placeras.

Det finns fyra sorters terräng: asfalt, gräs, träd och byggnader. De avsnitt av spelplanen där det inte ligger några terrängbrickor är automatiskt asfalt.

Även om terräng eller byggnader inte sträcker sig ut till hörnen på brickorna räknas det som att de når ända ut, och påverkar de linjer som snuddar vid brickornas hörn (se skiss).



Gräs

Man kan köra med fordon på gräs, men förmågan att svänga, accelerera och bromsa försämras. Gräs skadas inte av några vapen.

Träd

Bilar kan inte köra bland träd.

Kulsprutor och eldkastare skadar inte träden, men om man skjuter med en kulspruta på eller genom dem påverkas resultatet på samma sätt som för rök. (Se vidare under rök.) Granater och raketer kan spränga bort träd. Om ett sådant vapen träffar, lägger man ut det antal skadebrickor som motsvarar vapnets effekt (se vidare under tabell för fordonsvapen). Bortsprängda träd behandlas därefter som gräs. *Exempel: En granat som just missat en bil, träffar en träddunge. Granaten gör normalt 1T8 i skada och kastet ger 3 i resultat. Lägg ut 3 skadebrickor med utgångspunkt från nedslagsplatsen.*

Byggnader

Bilar kan inte köra i byggnader. Byggnader kan inte skadas på något allvarligt sätt av de vapen som finns i spelet. Därför placerar man aldrig skadebrickor på byggnader.

SPELRUNDAN

Så här ser en omgång av Combat Cars ut

1.Bestäm hastigheten

Alla spelare bestämmer i hemlighet vilken hastighet bilen ska ha under spelrundan genom att man i hemlighet placerar hastighetsbrickan på önskad hastighet. Hastigheterna avslöjas sedan samtidigt.

2. Initiativ

Alla spelare slår tärning för att avgöra i vilken ordning man ska flytta. Högst flyttar först, näst högst som tvåa, osv.

3. Förflyttning

Den förste spelaren flyttar så många punkter som hans hastighetsmätare anger. Under förflyttning kan han skjuta två gånger (tre gånger om hans fordon har en eldledningsdator). När han är klar gör näste spelare samma sak, osv, tills alla spelare har flyttat.

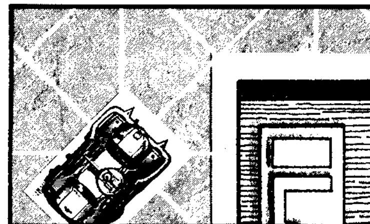
4. Rök

Slå tärning för varje rökbricka. Om resultatet är 1–4 ligger den kvar, och om det är 5–8 tas den bort.

FÖRFLYTTNING

Man flyttar från punkt till punkt längs förbindelselinjerna. Bilar kan inte flytta genom byggnader, träd och andra bilar (oavsett vilket skick de är i). Bilar kan krocka med andra bilar, kollidera med byggnader och träd. En bils toppfart är 9 punkter.

En bil får inte inleda sin förflyttning med en sväng. Dess första steg måste göras rakt fram, även om det skulle innebära att bilen träffar ett hinder.



Föraren av bilen i exemplet kommer att kollidera med huset när det är hans tur att flytta igen, eftersom man alltid måste flytta rakt fram första steget.

Om en bil lämnar spelplanen kan den inte återvända in på planen igen. Bilen är ute ur scenariot. Om man använder kampanjreglerna kan bilen återvända i senare scenarion (se kampanjreglerna).

Backning

När en bil går över från att köra framåt till att backa, eller tvärtom, måste den först stå stilla en spelrunda med hastighet 0. När man backar är högsta fart på väg 3, och på gräs 2.

Acceleration och inbromsning

Hur mycket en bil kan förändra sin hastighet när föraren lägger ut sin hastighetsbricka visas i tabellen för acceleration och inbromsning.

Tabell för acceleration och inbromsning

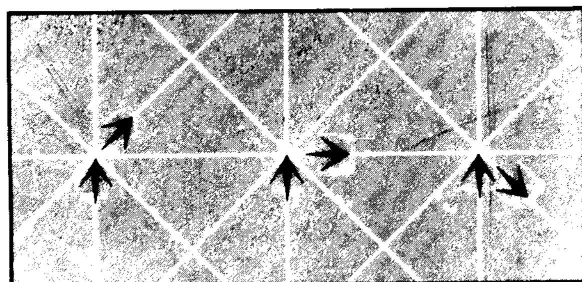
	Normal		Special¹)	
	Väg	**Gräs**	**Väg**	**Gräs**
Max acceleration	2	1	3	2
Max bromsning	3	2	4	3

¹) *Turboaggregat respektive extrabromsar.*

Svängar

Alla vanliga svängar genomförs under förflyttning. Det finns tre svängar att välja mellan: 45°, 90° och 135° (se skiss). När man svänger vrider man bilen på den punkt där svängen utförs.

Om en bil genomför en sväng i högre fart än säker hastighet måste man kontrollera om den sladdar.



45 graders sväng 90 graders sväng 135 graders sväng

Säker hastighet

	Normal		Servo	
	Väg	**Gräs**	**Väg**	**Gräs**
45° sväng	8	4	9	6
90° sväng	4	2	6	3
135° sväng	2	1	3	2

U-sväng

En bil med hastighet 0 kan genomföra en U-sväng, dvs svänga upp till 180° under en spelrunda.

SLADD

Alla bilar måste genomgå en sladdkontroll i följande fyra situationer:

★ När den svänger i för hög hastighet.
★ När den kör in på en punkt täckt med olja eller spikar.
★ När föraren blir medvetslös eller dödas och bilen samtidigt är i rörelse.
★ När den kör genom rök.

Sladdkontroll

En sladdkontroll genomförs på följande sätt:

1. Flytta bilen till den punkt där sladden kan inträffa. Om det är en sladdkontroll i samband med sväng ska den inte vridas till sin nya riktning ännu.

2. Räkna ut bilens sladdfaktor (SF).

Om bilen svänger är sladdfaktorn lika med bilens hastighet minus säker hastighet. *Exempel: Hastigheten är 7 och bilen gör en 90° sväng på väg. Säker hastighet är då 4, vilket ger SF 3.*

Om bilen kör in på ett passivt vapen

Olja: SF = *Bilens fart; SF är dock minst 5.*
Rök: SF = *Bilens fart; SF är dock minst 3.*
Spikar: SF = *Bilens fart; SF är dock minst 2.*

Om föraren blir medvetslös eller dödas: SF = *Bilens fart.*

Om flera faktorer gäller samtidigt, t ex om det ligger passiva vapen av olika typ på samma punkt, tar man den högsta sladdfaktorn.

3. Se efter i sladdtabellen vid den rad som är märkt SF. Där står hur man ska slå tärning för att fastställa hur många punkter bilen sladdar. Där ser du också vilken skada bilens däck får. *Exempel: Om SF är 4 ska bilföraren slå 1T8–4, och varje däck får automatiskt 1 skada.*

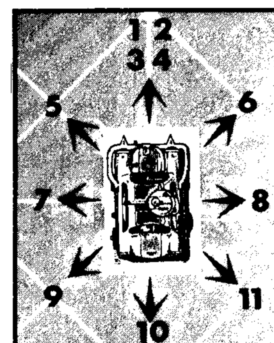
4. Blir tärningsresultatet 0 eller lägre inträffar ingen sladd, och bilen kör vidare utan att påverkas (bortsett från eventuella skador på däcken). Om bilen sladdar flyttas den rakt fram det antal punkter tärningsslaget anger. En sladdande bil kan inte avfyra några vapen. Gå inte vidare till steg 5 om bilen sladdar in i ett hinder, utan se istället reglerna för kollision och krock.

5. När bilen har nått sladdens slutpunkt ska man slå en tärning för att avgöra vart bilens front pekar (se bild). Om bilens hastighet är fyra eller högre ska följande modifikationer adderas till tärningsslaget.

Tabell för hastighetsmodifikation

Hastighet	Modifikation
4	+1
5–6	+2
7–9	+3





6. Vrid bilen så att dess front pekar i den riktning som avgjordes i steg 5.

7. Om bilen pekar i riktning 1–4 måste den nu avsluta sin förflyttning om den har punkter kvar att flytta, och genomföra en eventuellt planerad sväng. Alla andra resultat innebär att bilens hastighet minskas till 0. (Se också avsnittet om föraren.)

Sladdtabell

Sladdfaktor (SF)	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8+**
Sladdsträcka	1T8–7	1T8–6	1T8–5	1T8–4	1T8–3	1T8–2	1T8–1	1T8
Skada på varje däck	0	0	0	1	1	2	2	3

KOLLISION OCH KROCK

Kollision

En kollision inträffar när en bil skall flytta in på en punkt som är upptagen av ett hinder (träd, byggnad). Bilen flyttas inte in på punkten i fråga, utan stannar på punkten precis innan hindret. Hastigheten minskas omedelbart till 0, och bilen kan inte flyttas mer under spelrundan. Bilen tar normal skada enligt skadetabellen. På träd läggs en skadebricka. En byggnad påverkas inte.

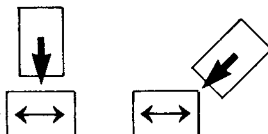
Krock

En krock inträffar när en bil kör in på en punkt som är upptagen av en annan bil. Bilen flyttas inte in på punkten i fråga, utan stannar på punkten precis innan krocken. Det finns tre sorters krockar, beroende på hur bilarna står i förhållande till varandra (se skiss).

Frontalkrock



Båda bilarna tar normal skada enligt skadetabellen.



Sidokrock och krock av stillastående fordon

Målet tar normal skada och den som krockar tar halv skada (avrunda nedåt).

Krock bakifrån



Båda fordonen tar halv skada (avrunda nedåt).

Efter frontal- och sidokrockar minskas bägge bilarnas hastighet omedelbart till 0. Vid krock av stillastående fordon minskar den krockandes hastighet omedelbart till 0. I inget av dessa fall kan den som krockar flytta mer under denna spelrunda.

Vid en krock bakifrån minskas den krockande bilens hastighet till samma hastighet som den påkörda bilen håller.

Skador

För att avgöra vilken skada som uppstår vid en kollision eller krock måste man först avgöra vilken hastighet bilarna har i förhållande till varandra. Detta kallas "den relativa hastigheten" (RH).

★ Vid en kollision är den relativa hastigheten lika med bilens hastighet.

★ Vid en frontalkrock är den relativa hastigheten summan av de två bilarnas hastigheter.

★ Vid en krock bakifrån är den relativa hastigheten den krockande bilens hastighet minus den påkörda bilens hastighet. Om resultatet är 0 eller mindre uppstår inga skador.

★ Vid en sidokrock är den relativa hastigheten lika med den krockande bilens hastighet.

Om bilens fram- eller baksektion träffas får bilen skadan i den sektionen. Om bilens sida träffas ska man slå tärning för att avgöra vilken sektion som träffas (1, 2 fram, 3, 4, 5, 6 sida, 7, 8 bak).

Slutligen ska man se efter i skadetabellen hur mycket skada som uppstår. En omtöcknad förare måste låta bilen stå stilla nästa gång det är hans tur att flytta. Då kan han heller inte avfyra några vapen.

Skadetabell

RH	Skada	RH	Skada	RH	Skada
1	1T8–2	7	1T8+4	13	3T8
2	1T8–1	8	2T8	14	3T8+1[1]
3	1T8	9	2T8+1	15	3T8+2[1]
4	1T8+1	10	2T8+2	16	3T8+3[1]
5	1T8+2	11	2T8+3	17	3T8+4[1]
6	1T8+3	12	2T8+4	18	4T8[1]

[1]) *Föraren omtöcknad*

ELDGIVNING

En bil kan skjuta på alla föremål som finns på spelplanen. Under sin förflyttning kan en bil skjuta 2 gånger med sina avståndsvapen (3 gånger om den är utrustad med eldledningsdator), men endast en gång mot ett och samma mål. Eld utförs när bilen har flyttat in på en punkt utom när den står stilla, rör sig med en hastighet av 1 eller 2, eller gör en U-sväng. I dessa tre fall kan den skjuta utan att ha flyttat från en punkt till en annan.

Vid en hastighet av 3 eller högre, flyttar man bilen minst en punkt och kan då skjuta första skottet, varefter man flyttar bilen minst en punkt till innan man kan avfyra nästa skott. Om man har punkter kvar att flytta när man har skjutit färdigt, flyttar man vidare tills dessa är slut.

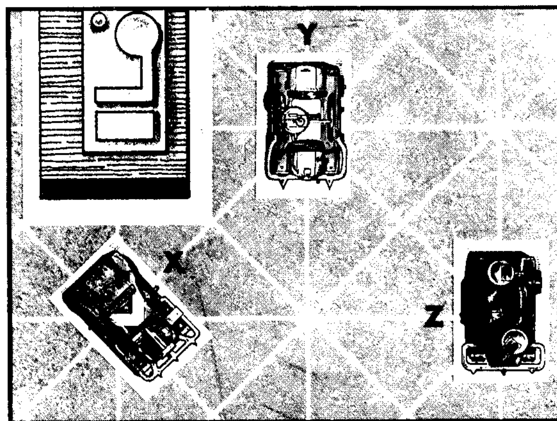
Utöver detta kan en bil under sin förflyttning skjuta ut ett passivt vapen från varje vapenmodul som innehåller sådana.

En gång per spelrunda kan en bil skjuta iväg ett avståndsvapen under en annan bils förflyttning. Men bilen får då bara skjuta tillbaka mot en bil som just har beskjutit den. En beskjutning sker omedelbart efter den första bilens skott, innan den har hunnit flytta.

Skottlinje

När man skjuter drar man en rät linje (skottlinje) från den punkt där skytten står till den punkt där målet befinner sig. En vapenmodul har ett skottfält på 45° åt vardera sidan, räknat från den punkt bilen står på. Ett torn har ett skottfält på 360°.

Skottlinjen stoppas av byggnader och andra bilar. Eldkastare, raketer och granater kan inte skjuta genom träd, men däremot kan kulsprutor göra det. Tänk på att träd och byggnader anses nå ända ut till brickans hörn, och sålunda påverkar de linjer på spelplanen som snuddar vid (se skiss).



Bil X kan inte skjuta på bil Y, eftersom siktlinjen blockeras av byggnadens hörn. Däremot kan den skjuta på bil Z.
Bil Y kan inte skjuta på bil X av samma skäl, men kan däremot skjuta på bil Z.
Bil Z kan både skjuta på bil X och Y.

Passiva vapen

Passiva vapen kan skjutas iväg en punkt från fordonet. De kan endast skjutas till punkter där det inte finns byggnader, träd eller andra fordon. Passiva vapen, utom rök, berör endast den punkt där de ligger. Rök fyller upp hela brickan ända ut i hörnen på samma sätt som terräng. Olja, minor och spikar har ingen effekt förrän ett fordon kör in på den punkt där de ligger.

Rök

Ett avståndsvapen som skjuts genom rök har minskad chans att träffa sitt mål (−4 på tärningsslaget). Bilar som kör in på den punkt som är rökens centrum måste göra en sladdkontroll (se avsnittet om sladdkontroll).

Olja

Bilar som kör in på en punkt där det ligger olja måste göra en sladdkontroll (se avsnittet om sladdkontroll).

Spikar

Bilar som kör in på en punkt där det finns spikar måste göra en sladdkontroll (se avsnittet om sladdkontroll). Spikar kan också skada däck. Slå 1T8–3 för varje däck för att avgöra hur mycket skada det får.

Minor

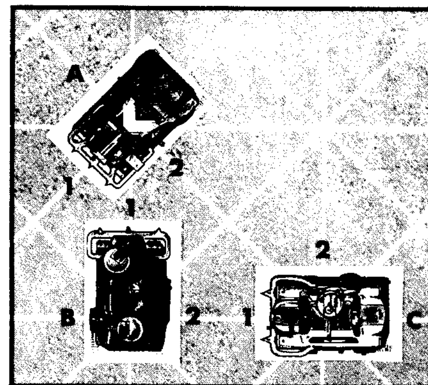
En bil som kör in på en punkt där det ligger minor får skador på både däck och utrustningsdetaljer inne i fordonet, oavsett vilket skick bilens pansarmoduler befinner sig i. Varje däck får 1T8–3 i skada. Slå sedan för vilken sektion som skadas (1, 2 fram, 3, 4, 5, 6 mitten, 7, 8 bak). Slå 1T8 för att avgöra vilken utrustningsdetalj som träffats. Den träffade detaljen får 1T8–2 skador (överblivna skador drabbar andra utrustningsdetaljer, först i samma sektion och sedan i någan annan sektion av bilen).

Avståndsvapen

När man avfyrar ett avståndsvapen går man tillväga på följande sätt:

1. Bestäm mål

Om man skjuter på en annan bil måste skytten bestämma vilken sektion och vilken sida av sektionen han beskjuter (fram, sida-fram, sida-mitt, sida-bak, bak). Han kan bara skjuta på en sektion och sida han kan se. Se skiss.



Bil A kan skjuta på en av bil C:s tre sidsektioner (2) eller på bil B:s front (1). **Bil B** kan skjuta på en av bil A:s tre sidsektioner(2) eller front (1) eller bil C:s front (1). **Bil C** kan skjuta på en av bil A:s eller B:s tre sidsektioner (2).

2. Beräkna avståndet

Avståndet är antalet punkter mellan skytt och mål, räknat längs den kortaste vägen längs kartans vita linjer. Räkna den punkt där målet står, men inte den punkt skytten står på.

3. Skjut

Plocka bort vapenbrickan från vapenmodulen. Slå en tärning för att se om vapnet träffar. Olika vapen har olika träffchans, vilket visas i Träfftabellen.

Träffchanserna för alla vapen, utom eldkastare, modifieras av rök och eldledningsdator. Kulsprutor påverkas även av

Träfftabell

Vapen	Avstånd i punkter 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Kulspruta	2	2	3	4	5	6	7	8	9[1])	–	–	–	–	–	–
Granat	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9[1])	–	–	–	–
Raket	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9[1])
Eldkastare	[2])	[2])	[2])	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Automatkarbin	2	3	4	5	6	7	8	–	–	–	–	–	–	–	–
Handgranat	4	5	6	7	8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Pansarskott	2	3	4	5	6	7	8	–	–	–	–	–	–	–	–
Pistol	4	5	6	7	8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

[1]) Det krävs eldledningsdator eller att man använder kampanjreglerna för att kunna få detta resultat.

[2]) En eldkastare träffar automatiskt på detta avstånd.

Modifikationstabell

Orsak	Modifikation
Rök	−4
Träd[1])	−4
Eldledningsdator	+1
Målet fotgängare[2])	−2

[1]) Denna modifikation gäller för kulspruta, automatkarbin och pistol som skjuter in i eller genom träd mot ett mål. Automatkarbin och pistol beskrivs i de avancerade reglerna.
[2]) Denna modifikation gäller när man använder de avancerade reglerna.

Tabell för fordonsvapen

Vapen	Skada
Kulspruta	1T8 delat med 2[1])
Granat	1T8
Raket	2T8–1
Eldkastare[2])	1T8+1

[1]) Resultatet 1 eller 2 ger 1 skada, 3 eller 4 ger 2 skador, 5 eller 6 ger 3 skador, 7 eller 8 ger 4 skador.
[2]) En eldkastare har en räckvidd på tre punkter, och träffar målet automatiskt. Den gör 1T8+1 i skada. Alla skador eldkastare förorsakar på pansar och eldsläckare halveras (avrunda nedåt). All skador på turboaggregat, servostyrning och eldledningsdator fördubblas.

träd. Lägg dessa modifikationer till tärningsslaget när man slår för att träffa. Om resultatet är lika med eller större än det värde som står angivet i Träfftabellen har vapnet träffat.

Exempel: Om man skjuter med en kulspruta på ett mål som är fyra punkter bort måste man slå 4 eller högre.

Om avståndsvapnet missar sitt mål fortsätter det längs skottlinjen, och kan träffa mål längre bort. Slå för varje tänkbart mål.

Om vapnet träffar målet slår man igen. Först ska man slå för att ta reda på vilken modul som träffas, sedan ska man slå för att se vilken skada vapnet förorsakar. En pansarmodul skyddar utrustningsdetaljerna inne i sektionen tills den förstörs. De olika vapentabellerna visar hur mycket skada ett vapen kan vålla. Resultatet visar hur många skadebrickor som ska placeras ut. Vissa vapen kan antända målets bränsletank och spränga ammunition i vapenmoduler.

4. Markera skador

Lägg ut skadebrickor på målets bilkort, och notera vilka effekter de har på fordonet.

SCENARIO

Här kommer ett scenario till grundreglerna. Ytterligare två scenarion finns efter de avancerade regelerna. Alla scenariona är exempel på hur man kan genomföra strider. Vi uppmanar alla spelare att tänka ut egna scenarion till spelet.

1. Tvekamp i Nordmark

(Nybörjarscenario för 2 spelare)

Ragnvald af Ek, baron av Nordmark, har sett sitt baroni förhärjas av barbargänget från Tiveden. Baronen har utmanat gängledaren Stålhök på en tvekamp på liv och död för att försöka göra slut på plundringarna.

Spelplan: Använd endast gräs som terräng.
Start: De två stridande kommer inkörande från vardera kortsidan med valfri hastighet.
Segervillkor: Den siste som är kvar i livet vinner. Om någon kör av kartan förlorar denne automatiskt.

Ragnvald af Ek: Bil 2
Stålhök: Bil 3

Avancerade regler

När du tycker att du behärskar grundreglerna väl kan du börja använda de avancerade reglerna. Det är tänkt så att du kan välja ut de avancerade regler du vill använda och strunta i de du inte tycker om. Vissa avancerade regler ersätter delar av grundreglerna (t ex reglerna för brinnande träd).

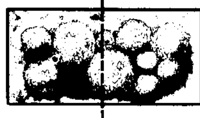
VAPENEXPLOSIONER

Om bilen saknar fungerande eldledningsdator kan dess raketer, granater, eldkastarbränsle och minor explodera när de träffas, Slå en tärning för varje vapen. 1–2 innebär explosion. Det exploderande vapnet gör normal skada. Det skadar först vapenmodulen och sedan andra utrustningsdetaljer i samma sektion. Detta kan leda till kedjereaktioner när ett exploderande vapen spränger ett annat o s v.

BRINNANDE TRÄD

En eldkastare sätter automatiskt eld på de träd dess eldstråle träffar. Lägg en rökbricka över det avsnitt av trädet som har träffats av eldkvasten. Ingen kan gå in på det avsnittet och rökbrickan ligger kvar så länge det brinner. Det fungerar som rök när det gäller eldgivningen. I varje spelrundas sista steg slår man en tärning. Om resultatet är 1 har träden brunnit ner. Kvar är blott trädrester. Plocka då bort rökbrickan och markera trädavsnittet med fyra skadebrickor. Trädresterna fungerar som gräs.

Det finns en viss chans att eld ska sprida sig till angränsande trädavsnitt. Sist i varje spelrunda ska man slå om elden sprider sig från brinnande trädavsnitt. Slå en tärning för varje trädavsnitt som på något sätt (även hörn mot hörn) gränsar till det brinnande. Om resultatet är 6–8 har avsnittet fattat eld.



FOTGÄNGARE

Om en förare lämnar sitt fordon ska spelaren placera en fotgängarbricka på spelplanen. En förare kan endast lämna sin bil om dess hastighet är 0. Den spelrunda han lämnar bilen måste hans maxfart vara 1. Två fotgängare som är vid medvetande kan inte vistas på samma punkt.

En fotgängare följer samma regler för förflyttning och eldgivning som en bil med följande undantag:

★ Han kan accelerera, bromsa och svänga utan begränsningar.
★ Hans maximala hastighet är 2. På asfalt och gräs flyttar han normalt. I byggnader och bland träd räknas varje punkt som två punkter.
★ Hans förflyttning påverkas inte av olja, minor, spikar och rök. Han kan inte skadas av dessa passiva vapen.
★ Hans skottfält är 360°.
★ Han är ett litet mål så man får en modifikation på −2 på tärningsslaget när man beskjuter honom.

Fotgängare som söker skydd bland träd skadas samtidigt som träden. *Exempel: Om ett träd får 4 skador får samtidigt en fotgängare i samma avsnitt av träden 4 skador.* Kulsprutor skadar inte träden men väl fotgängaren.

En fotgängare som sökt skydd i en byggnad kan skadas av eldgivning. Om en fotgängare någon gång under spelrundan har skjutit från en byggnad kan han bli beskjuten, eftersom han då har röjt sin position. Hälften (avrunda nedåt) av den skada som vapnet förorsakar drabbar fotgängaren.

En fotgängare kan stiga in i en bil utan förare eller med en medvetslös eller död förare och ta över den. Det tar en spelrunda att ta kontrollen över en tom bil. Det tar två spelrundor att flytta undan en medvetslös eller död förare från förarsätet och ta kontroll över bilen. Medan man håller på att ta kontrollen över en bil kan man inte göra något annat.

Om en bil flyttar in på en punkt där det står en fotgängare dödas fotgängaren omedelbart. Bilen påverkas inte alls.

Fotgängares beväpning

Innan spelet börjar kan bilförarna välja sina personliga vapen från handvapentabellen. Dessa kan inte användas inifrån en bil. Om föraren lämnar bilen får han automatiskt med sig vapnen.

En fotgängare kan maximalt bära två lätta och ett tungt vapen, eller fyra lätta vapen.

Siffran i kolumnen "Magasin" anger hur många gånger vapnet kan användas innan det är förbrukat eller dess maga-

sin är tomt. På förarens personkort finns fyra rutor med beteckningar för vapnen. I dessa rutor placerar man ammunitionsbrickor; lika många som antalet vapen gånger magasinsstorleken. När man skjuter en salva eller kastar en granat tar man bort en bricka. För automatkarbin och pistol använder man kulsprutebrickor.

Exempel: Om en rollperson har 1 pistol (mag = 3), 1 automatkarbin (mag = 3) och 1 handgranat så lägger spelaren 3 ammunitionsbrickor för pistol i pistolrutan, 3 ammunitionsbrickor för kulspruta i automatkarbinfältet och 1 handgranat i handgranatsrutan.

Det är tillåtet att plocka vapen och ammunition från döda eller medvetslösa fotgängare, om man befinner sig på samma punkt. Det tar en hel spelrunda att plocka så mycket som man vill från en annan fotgängare. Under den spelrundan kan man inte göra något annat.

Tabell för handvapen

Vapen	Skada	Magasin	Typ
Automatkarbin[1])	1T8 delat med 2[2])	3	Tungt
Handgranat	1T8	1	Lätt
Pansarskott	1T8	1	Tungt
Pistol[1])	1	3	Lätt

[1]) Fungerar enligt samma regler som kulspruta.
[2]) Resultatet 1 eller 2 ger 1 skada, 3 eller 4 ger 2 skador, 5 eller 6 ger 3 skador, 7 eller 8 ger 4 skador.

KAMPANJREGLER

Detta regelavsnitt är avsett för spelare som vill genomföra någon slags kampanj med Combat Cars. Det tar upp hur förare blir mer rutinerade och skickliga med tiden. Det finns inga brickor för dessa regler, utan spelarna måste göra minnesanteckningar med papper och penna.

Bilföraren

Varje förare har två färdigheter: skjutskicklighet (SS) och förarskicklighet (FS). I sin första strid har alla förare SS 0 och FS 0.

Om en förare överlever en strid med sitt fordon i körbart skick (dvs det kan fortfarande ta sig fram för egen maskin, även om maxfarten är 1) får han en erfarenhetspoäng (EP). Fem EP kan bytas mot ett poäng FS eller ett poäng SS.

Förarskickligheten används vid sladdkontroller. Dra FS från sladdfaktorn. Den modifierade sladdfaktorn kan dock aldrig bli mindre än 1.

Skjutskickligheten används när man skjuter med bilens vapen. Addera SS till det tärningsslag föraren slår för att träffa.

Skador och fordonsreparationer

Dessa regler är med avsikt mycket förenklade, allt för att göra spelet lättskött. Fiffiga spelare som önskar mer detaljerade regler kan nog tänka ut dem själva.

Mellan varje strid kan en förare läka en skada. Mellan varje strid kan en bil få 20 valfria skadebrickor reparerade. Om spelaren vill kan han låta en förare och hans bil stå över en eller flera strider för att kunna läka eller reparera mer.

Bilvrak som blir kvar på spelplanen tillfaller den segrande parten, och kan repareras.

AVANCERADE SCENARION

2. Intermezzo med en hertig

(3 spelare)

Hertig Paul den Starke är på resa genom vildmarken. När han kommer till spökstaden Södertälje gör han en matpaus. Två bilbanditer, Peter Hårdhänt och Mats Svärdman, ser honom och beslutar sig för att försöka ta hans bil. De är helt ovetande om att deras motståndare är en av de skickligaste bilriddarna i den kända världen.

Spelplan: All sorts terräng kan användas.
Start: Hertig Paul och hans bil placeras så nära mitten av kartan som möjligt. Han har starthastighet 0. Bilbanditerna väljer vilken kartkant de kör in över. De två måste köra in över samma kartkant. Bilbanditerna har dålig tillgång till ammunition; de får inte utrusta sina bilar med raketer eller minor.
Segervillkor: Hertig Paul vinner om han är ensam person kvar på spelplanen. Bilbanditerna vinner om de tar över hertigens bil och den fortfarande kan köras för egen maskin eller om hertigen kör sin bil av spelplanen (vilket räknas som ärelös feghet från hertigens sida).

Paul den Starke: Bil 1, FS 3, SS 2
Peter Hårdhänt: Valfri bil, FS 1, SS 0
Mats Svärdhand: Valfri bil, FS 0, SS 1

3. Slutstriden

(4 spelare)

Ragnvald af Ek lyckades visserligen besegra Stålhök, men gänget forsatte sina härjningar under en ny ledare, Stefan West. Efter att ha reparerat sin bil Nidhögg och läkt sina skador drog baronen ut på jakt efter Stefan West tillsammans med sin trogne medkämpe Rickard Huggorm. Baronen utrustade sig med de kraftfullaste vapen han kunde få tag i och beväpnade sin bil med fyra Mjölnir-raketer.

Efter ett långt och mödosamt sökande lyckades de finna Stefan West och dennes medhjälpare Maria Waleska i parets undangömda bostad och en brutal strid utan pardon utbröt.

Spelplan: Använd endast gräs och träd och ett hus. Huset placeras av Stefan West tre punkter från valfri kant på spelplanen. Huset får inte vara närmare någon kant än tre punkter.
Start: Stefan West och Maria Waleska placeras på varsin punkt invid huset. De startar med hastighet 0. Ragnvald af Ek och Rickard Huggorm kommer in från motsatta sidan av spelplanen med valfri hastighet, dock maximalt 5. Baronens bil är utrustad med 4 raketer och valfri övrig beväpning.
Segervillkor: Den sida som ensam står kvar med minst en levande förare på spelplanen har vunnit.

Ragnvald af Ek: Bil 2, FS 1, SS 0
Rickard Huggorm: Bil 1, FS 0, SS 0
Stefan West: Bil 3, FS 0, SS 1
Maria Waleska: Bil 4, FS 0, SS 0

Combat Cars är konstruerat av Ian Livingstone och Gary Chalk. Det tillverkas av TAMB Äventyrsspel HB på licens från Games Workshop, Ltd, Nottingham. Det engelska originalets titel är Battlecars. *Alla rättigheter förbehållna.*

